

## Notícia: Vamos Aprender o Dinheiro com o Hypatiamat

No dia 9 de dezembro de 2025, as professoras estagiárias Carolina Bem-Haja, Catarina Neves e Matilde Júlio dinamizaram uma atividade matemática com uma turma do 2.º ano da Escola Básica Poeta Manuel da Silva Gaio. A sessão teve como objetivo consolidar conhecimentos sobre o dinheiro, através da utilização da plataforma Hypatiamat, em articulação com materiais manipuláveis.

Os alunos trabalharam em grupos de três, dispondo de um computador, de uma folha de exploração (Figura 1) e de dinheiro manipulável para resolver as tarefas propostas. A folha de exploração, composta por desafios relacionados com equivalências de valor, classificação de moedas menores ou maiores que 1€, ordenação, combinações possíveis e cálculo de valores, permitiu registar raciocínios, estratégias e respostas de forma organizada.

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Folha de Exploração - O Dinheiro**

**Tarefa 1 – Equivalências de valor**

1. Quanto vale a nota apresentada?

2. Quantas notas ou moedas precisaste? Porquê essas?

3. Há mais de que uma forma de obter 20€? Explica como pensaste através de palavras, esquemas ou desenhos.

**Tarefa 2 – Classificar <1€ e >1€**

1. O que significa <1€ e >1€?

2. Como identificas rapidamente moedas menores que 1€?

3. Há alguma moeda que te possa confundir? Qual? Explica através de palavras, esquemas ou desenhos.

**Tarefa 3 – Ordenar do menor para o maior**

1. Qual é a moeda do menor valor? Como sabes?

2. Quanto maior a moeda, maior é o valor? Porquê?

3. Se adicionares uma moeda de 1€, onde ficaria na sequência? Explica como pensaste através de palavras, esquemas ou desenhos.

**Tarefa 4 – Combinações possíveis**

1. Quantos valores consegues obter usando 1 moeda? Explica usando palavras, esquemas ou desenhos.

2. E usando 2 moedas? E 3?

3. Como garantiste que não repetiste valores?

**Tarefa 5 – Calcular o valor total**

1. O que preferiste contar primeiro: notas ou moedas? Porquê?

2. Há formas diferentes de chegar ao mesmo total?

3. Verifica o valor total usando outra estratégia. Utiliza palavras, esquemas ou desenhos.

**Figura 1.** Folha de exploração

Ao longo da atividade, os alunos exploraram diferentes representações do dinheiro, compararam valores, construíram conjuntos monetários equivalentes e verificaram resultados com estratégias alternativas. A articulação entre ambiente digital e materiais reais ajudou-os a compreender melhor a relação entre notas, moedas e valores, fortalecendo competências essenciais do raciocínio matemático, como contagem, composição e decomposição de quantias e tomada de decisões (Figuras 2 e 3).



**Figura 2.** Manipulação do dinheiro 1



**Figura 3.** Manipulação do dinheiro 2

Esta abordagem está alinhada com os princípios defendidos por Rodrigues et al. (2025), que destacam o valor de tarefas exploratórias na construção do pensamento matemático. Também se articula com os contributos de Martins, Pinto e Costa (2022), que reforçam a importância dos artefactos digitais e manipuláveis na compreensão de conceitos matemáticos. Além disso, investigações recentes apontam para o potencial das tecnologias educativas na promoção de aprendizagens mais ativas e contextualizadas no ensino básico (Pinto & Santos, 2023).

A atividade permitiu aos alunos resolver problemas reais, discutir estratégias em grupo e justificar as suas escolhas, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da literacia matemática. Em paralelo, constituiu uma oportunidade significativa para o desenvolvimento profissional das professoras estagiárias, ao envolver a conceção, implementação e reflexão sobre uma prática pedagógica interdisciplinar, centrada na resolução de problemas e na mediação das aprendizagens. Ao integrarem diferentes áreas curriculares e recursos tecnológicos numa proposta didática coerente, as estagiárias aprofundaram competências de planificação, gestão da aula e questionamento pedagógico, reforçando o seu compromisso com práticas pedagógicas ativas e inovadoras. Estas práticas valorizam o uso intencional das metodologias digitais, o trabalho autónomo dos alunos e a promoção do pensamento matemático estruturado, assegurando experiências de aprendizagem significativas e adequadas ao perfil dos alunos deste nível de ensino.

## Referências Bibliográficas:

Martins, F., Pinto, R., & Costa, C. (2022). *Artefactos digitais, aprendizagens e conhecimento didático: Contributos para promover a compreensão da matemática*. ESEC / NIEFI – Instituto Politécnico de Coimbra. [https://www.esec.pt/wp-content/uploads/2023/01/ebook.Martins.Pinto\\_.Costa\\_.2022\\_NIEFI\\_ESEC\\_IPC-1.pdf](https://www.esec.pt/wp-content/uploads/2023/01/ebook.Martins.Pinto_.Costa_.2022_NIEFI_ESEC_IPC-1.pdf)

Pinto, A., & Santos, J. (2023). *Digital technologies in primary mathematics education: Opportunities for reasoning and problem-solving*. In A. Rodrigues & L. Gomes (Eds.), *Innovations in Elementary Mathematics Education* (pp. 285–300). Springer. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-032-02672-9\\_18](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-032-02672-9_18)

Rodrigues, R. N., Costa, C., Freitas, Y., Sacramento, J., Rato, V., Brito-Costa, S., & Martins, F. (2025). *Pensamento computacional e práticas de ensino exploratório em matemática elementar: Propostas didáticas para o 1.º Ciclo do Ensino Básico*. inED – Centro de Investigação e Inovação em Educação. <https://www.esec.pt/wp-content/uploads/2025/11/Rodrigues-et-al-2025-ebook-PC-1CEB.pdf>